



КОМОЧЕК

ГАЗЕТА ДЛЯ НЕПОСЛУШНЫХ ДЕТЕЙ

№25

ЗЕМНОМОРЬЕ-2



И не надоело вам еще играть? Вот ведь люди делом занимаются, а вам все играть?! Что, не надоело?! Ну ладно, давайте сыграем еще разок. Вернемся в старинный мир под названием Земноморье. Помните, как в прошлом году? Вы там еще Розу Жизни искали. И ведь нашли, как ни странно.

Теперь мы предлагаем вам поискать нечто более важное — самого себя. Игроки вы уже опытные, представить можете все, что угодно. Правила игры просты: выберите тот выход из ситуации, который вас устроит, и перейдите на тот пункт, номер которого там указан. Итак, ПРЕДСТАВЬТЕ СЕБЕ...

Представь себе, что однажды ты просыпаешься и открываешь глаза... Точнее, хочешь открыть глаза. Но, к своему ужасу, понимаешь, что глаз у тебя нет. Нет также рта, ушей, носа и прочих частей тела тоже нет. Потому что ты представляешь собой обыкновенный кактус. И как только ты понимаешь это, у тебя в памяти всплывает все. То, что ты живешь в прекрасном магическом мире Земноморье. То, что у тебя есть мама и папа. То, что тебя похитили и лишили главного — Истинного Имени.

Делать тебе особенно нечего, и ты вспоминаешь, что ты знаешь об Истинных Именах. Как известно, в Земноморье каждый человек, и каждый предмет, и каждое явление — это всего только названия. Иначе — Истинное Имя. Оно есть у любой былинки. Произнеси его, измени магическим способом — и былинка превратится в дуб, например. Или в морского эльфа. Кто-то обманом вынул твоё Истинное Имя и сумел изменить его так, что ты стал кактусом. Прямо скажем, кактусом быть неплохо.

Тебя ничего не колышет, никто тебя не достает, тебя поливают и не обламывают. И есть перед тобой два выхода: ты можешь остаться таким славным замечательным растением (тогда смотри п. 9), а можешь попробовать изменить свою судьбу (иди на п. 24).

1. Первой из жителей Атуана (а жителей там нет. Это женский Храм) тебе встречается женщина, которая льет слезы. Причем именно льет. Они стекают из глаз просто какими-то потоками. И вдруг она замечает тебя. Мгновенно говорит что-то, и... на остров опускается туман.

Хорошо, что ты не совсем человек. Ты двигаешься вперед, ориентируясь по ощу-



щениям своего растительного тела. И вскоре достигаешь Храма.

— Госпожа Ара! Он все видит! — восклицает чей-то голос.

— Замолчи, Поющая На Закате, — отвечает ей кто-то. — И позови сюда Плачущую На Рассвете.

После этого она обращается к тебе:

— Глянь на небо, пришелец, и ответь: рассвет сейчас или закат?

Решай. Рассвет — п. 37. Закат — п. 17.

2. Твои слова воспринимают очень серьезно. Вождь лично приходит послушать тебя, потом кивает головой, и на целую ночь ты оказываешься запертым в какой-то пещере. Примерно в полночь слышен шум, крики, звуки борьбы...

Утром тебя выводят наружу, и благодарные Черепахи кланяются тебе до земли. Еще бы! Бык! Это богатство, это честь, это власть. Потому что племя, владеющее Быком, избирает главного Военного Вождя всего Кар-ан-Тайна. И местный предводитель, узнав, чего тебе надо, обещает довести тебя прямо до берега моря, в провинцию Гур-ат-Гур, где, по слухам, есть лодки. Поедешь с ним (п. 12) или отправишься сам (п. 3)?

3. Первая же встреченная тобой на Гур-ат-Гуре компания включает двух пронзительных субъектов и здорового детину, сплошь увешанного амулетиками, талисманчиками и фенечками. Видно, что оба они убежда-



ют детину в чем-то, а тот не соглашается. Прислушиваешься, и до тебя долетают слова.

— Нет, я в Лабиринт хожу только сопровождающим. А ежели вам нужна эта штука, то и пойдемте вместе. Коли не боитесь.

Субъекты явно боятся и продолжают уговаривать с новой силой.

Ты можешь пройти мимо в поисках лодки (п. 25), а можешь остановиться и прислушаться — кто это говорит о Лабиринте (п. 41).

4. Пожалуй, до Атуана можно добраться и в одиночку. Теперь это совсем близко — прямо с берега видны далекие очертания острова и Храма Безымянных Богов. Впрочем, ты можешь вернуться к сталкеру-разведчику (п. 50). А если нет — то сообрази сделать плотик. Деревьев тут хватает. И отплывай (см. п. 53).

5. Ворон подходит к берегу, выбирает один из валунов и резко вспрыгивает на него... И перед тобой на



водной глади появляется странная дорожка, очерченная на воде двумя рядами огненных линий.

— Это ленты октаринного пламени. Они позволяют тебе перейти посуху... Правда, с тобой может случиться что-нибудь необычное. Но ничего.

И с этими словами твой провожатый исчезает. Похоже, ему вовсе не хочется топтать по дорожке, где кое-что случается.

А ты идешь. И в середине пути видишь, как у тебя вырастает лишняя пара ног...

Можешь повернуть обратно к сталкеру, на п. 61, а можешь двигаться вперед, на п. 1.

6. Ноги — вещь нужная. Но долгая. Проходит не меньше двух дней, пока твои зеленые корни, вылезая из горшка, превращаются в небольшие конечности. И еще день — пока ты учишься на них двигаться.

Если у тебя есть рот — иди на п. 52, если нет — на п. 44.

7. Попасть к избалованной и изнеженной красавице не так уж трудно. Однако она, с любопытством повертев тебя и уколовшись, капризно хмурится. А когда ты

просишь ее о том, чтобы она устроила тебе встречу с Его Величеством, она морщит лобик:

— Ну... нет. Я на такое не имею права. Обратись в Канцелярию. И вообще, пошел вон, колючка!

Ты идешь в Канцелярию (п. 33) или пробуешь пробиться на встречу без всяких разрешений (п. 26).



8. Выясняется, что на Гур-ат-Гуре разведчики-сталкеры — редкость, поскольку живут они в основном на Гонте. А этот заплыл сюда подзаработать. И как раз подвернулось удачное дело. А сейчас надо переплыть море и попасть в империю Каргат, потому что самый удобный вход в Лабиринт находится именно там.

Тебе отсчитывают монеты, и вы с разведчиком идете в укромную бухточку, где он спрятал свою лодочку. Через час, нагрузив ее припасами, вы отплываете в сторону империи, а это зна-

чит — в сторону острова Атуан (п. 38).

9. Все-таки растением быть славно. Жаль только, что думать тебе хочется все реже и реже. А о чем думать-то, если не видишь, не слышишь, не чувствуешь. А с другой стороны, зачем думать-то. Можно и без этого отлично прожить. Так и живешь... **КОНЕЦ.**

10. Этот отросток более всего похож на ноготь. А ногти отстригать совсем не больно. Пацан бурно благодарит тебя и предлагает проводить хоть к магу Бэт-тлу, хоть к медиуму, который напрямую может общаться и с душами умерших, и даже с самим Владыкой Страны Теней. Выбирай. Дорога к магу — п. 23, к медиуму — п. 47.

11. Ты топорщишь иглы, разражаешься боевыми криками и начинаешь размахивать ножом, который вытаскиваешь из-за пояса у спутника. Но кракен не обращает на это ни малейшего внимания. Похоже, его интересует что-то более крупное,



чем ваша лодочка. И не успеваешь ты как следует испугаться, как кракен исчезает где-то вдали. Ты будишь разведчика (п. 14) или решаешь, что можешь управлять лодкой и дальше (п. 35).

12. Вождь тепло прощается с тобой. Он бы, наверное, даже полез обниматься, если бы не твои колючки. Благополучно доставлен ты на Гур-ат-Гур, как раз на берег моря. Место прелестное, но тебя интересует только возможность пересечь эту водную гладь и оказаться на Атуане. Ведь именно там ты можешь вновь обрести свое Истинное Имя. Правда, лодки вблизи не видно, но валяются доски, бревна и прочая дребедень. Ты можешь попробовать сделать из этих древесных остатков плот и плыть на нем через море (тогда п. 53) или все-таки идешь искать нормальное судно (п. 3).

13. Ночь. Горцы отправляются в поход. Они тихо-тихо скользят среди деревьев. А тебя среди прочих растений вообще не видно. Поэтому именно тебе удастся подкрасться к пасущемуся Быку и, приманив сочным пучком травы, увести к поджидающим тебя спутникам.

Кто из них готовится на сталкера-разведчика? (У кого больше амулетов?)



Праздник в селении не поддается описанию. Бык! Это богатство, это честь, это власть. Потому что племя, владеющее Быком, избирает главного Военного Вождя всего Кар-ан-Тайна. И местный предводитель, узнав, чего тебе надо, обещает довести тебя прямо до берега моря, в провинцию Гурат-Гур, где, по слухам, есть



лодки. Поедешь с ним (п. 12) или отправишься сам (п. 3)?

14. Вы весело ужинаете, бросая объедки за борт. Но вода за бортом вдруг вспучивается, и оттуда появляется человеческое лицо с заостренными ушами. Потом из воды показывается рука с ножом. Не надо долго соображать, чтобы понять: это никс, морской эльф, выследил ваше судно. Далее п. 22.

15. Удача приходит тебе на помощь. Потому что глава посольства из провинции Лорбанери узнал тебя. И его молодцы, не боясь гнева Великого Понтифика, выкрали тебя под покровом темноты, погрузили в по-



возку и отправили в столицу (на п. 62).

16. А вот этого склисы — так называют этих монстров — не любят. И эта корова просто затоптала тебя своими копытами. Да, какой ужасный **КОНЕЦ!**

17. Все-таки Лабиринт, где находится Храм Безымянных, страшное место. И ничего удивительного в том, что жрицы здесь необычайно сильны. Лента октаринного пламени просвистела в воздухе, и ты пленен. Через



несколько минут тебя уведут на жертвенный камень... **КОНЕЦ.**

18. Скрипя зубами, Верховный Понтифик снаряжает в путь экспедицию. И она быстро достигает Селидора — столицы твоего королевства. Теперь от тебя не зависит ничего, и ты можешь только ждать — а вдруг

отец не признает тебя (иди на п. 62).

19. На площади шум. Над ней развевается огромный плакат, на котором начертано:

ВЕС ЧЕЛОВЕКА В ОБЩЕСТВЕ ЗАВИСИТ ОТ ВЕСА ЧЕЛОВЕКА В ДОСПЕХАХ.

А в центре — весы. На которых стоит очередной претендент на звание самого знатного воина. Видно,



что это не так уж легко, но воин держится.

— Это мой знакомый! — неожиданно говорит разведчик. — Хороший парень. Его Вороном зовут. Эх, ему чуть-чуть для веса не хватает. Ему бы еще что-нибудь на шлем пристроить...

Ты решаешь помочь знакомому (п. 59) или уходишь от греха подальше на п. 4.

20. Разведчик просыпается мгновенно. И так же мгновенно оценивает обстановку. В руках его моментально появляется какая-то странная дудочка, разрисованная таинственными знаками. Он начинает негромко наигрывать странную мелодию...

Проходит несколько минут. Над морем повисает не-

ясная тишина. Успокаивается зыбь, а главное — чудовищные щупальца кракена погружаются все глубже и глубже в море. Еще не совсем стемнело, а путь уже свободен. На морской глади не осталось ни рябинок. Разведчик довольно щурится, пытается хлопнуть тебя по плечу и укаливается. Шипит, но улыбается все равно. И снова прикладывает к заветной бутылке. А потом снова норовит уснуть. Ты расталкиваешь его и говоришь, что теперь его вахта (п. 14), или думаешь, что сумеешь управлять лодкой сам (п. 35).

21. Перед тобой обнаруживается странный тип, который о чем-то размышляет (в смертельно опасном Лабиринте! Нашел место для посидеть!). Он смотрит на тебя и неожиданно представляется:

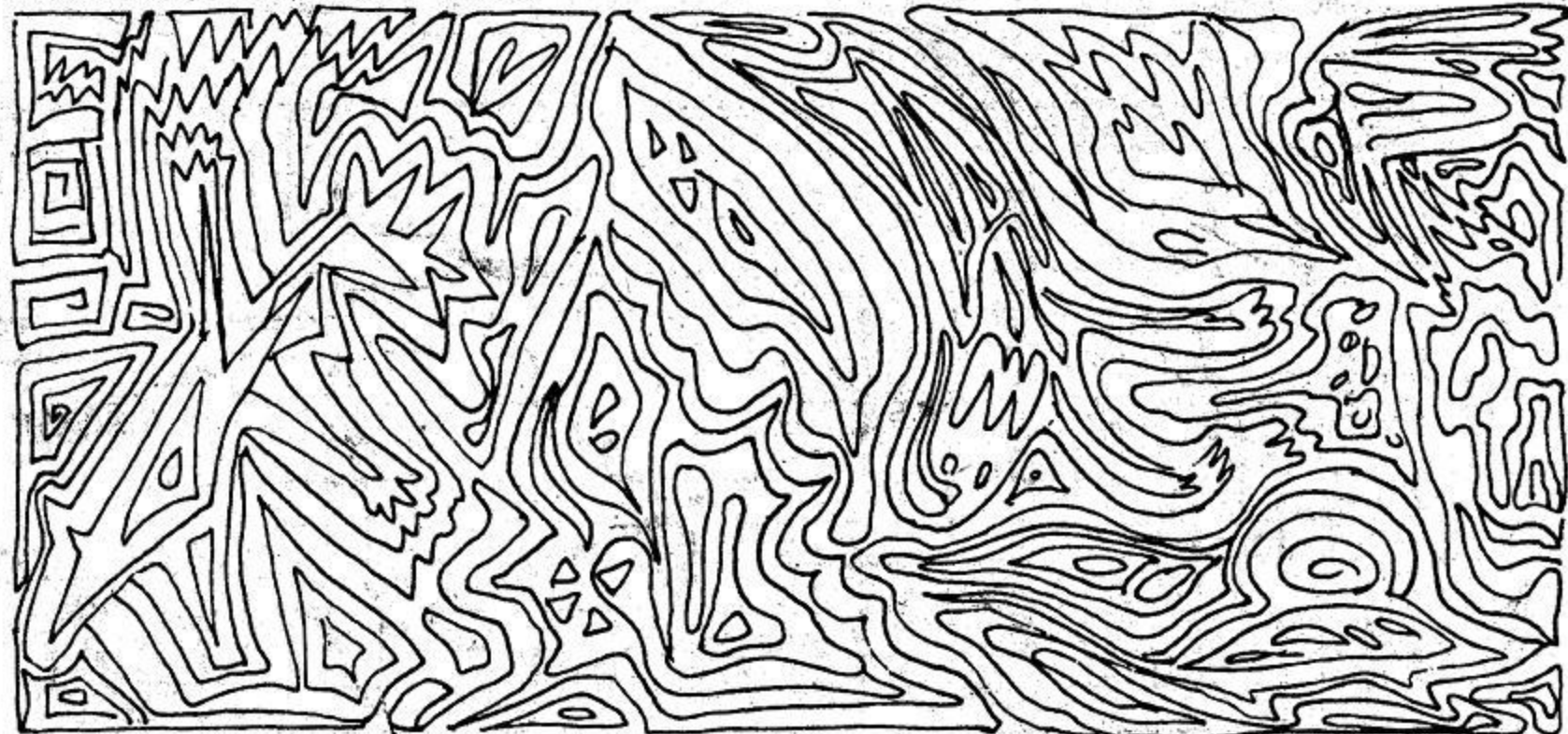
— Здравствуйте. Я — Всеобщий Спасатель. Мессия.

Ты вспоминаешь, что где-то уже слышал это имя, и сообщаем об этом незнакомцу.

— Ах, нет! Это был коварный Стопудовый Ликвидатор. А настоящий Спасатель — это я! И в доказательство я спасу сейчас



Какие монстры притаились в тумане?



тебя. Ступай по этому коридору, дважды повернув направо, а потом еще четыре раза налево. И выйдешь на свет.

Ты задумываешься. Может, врет. А может, и нет. (Если ты веришь Всеобщему Спасателю, иди на п. 55, а если нет — на п. 17).

22. Да, у тебя отличный спутник. Он мгновенно приходит в себя, изворачивается и вонзает в никса острое лезвие меча. Плечо морского жителя окрашивается кровью. У тебя в руках нож. Ты бросаешься на помощь разведчику (п. 46) или с интересом смотришь, как он разделяется с никсом (п. 30).

23. Маги знают многие Истинные Имена в этом мире и могут, используя их, изменять суть предметов и людей. Поэтому многие их боятся. И не зря, в общем. Достаточно взглянуть сейчас на тебя, зеленого и в колючках, чтобы охота шутить с магами прошла навсегда.



Магу, дорогу к которому тебе указали, достаточно было беглого взгляда, чтобы все про тебя узнать.

Ты открываешь рот, но маг не дает тебе начать:

— Дитя, — говорит он тихим глубоким голосом, — твоя беда велика. Но я не

могу тебе помочь. Потому что твое Истинное Имя не просто изменили — твое Истинное Имя погребли в Расщелине Безымянных Богов, а тебе дали иное, растительное. Быть может, сила твоего Имени была необычайно высока, иначе ты не сумел бы вернуть себе разум и подвижность. Поэтому есть надежда. Тебе надо отправиться в империю Каргат, на остров Атуан, добраться до Лабиринта, где обитают безымянные боги, и вернуть свое Истинное Имя.

Хотя... ты можешь попробовать вернуться к родителям. Возможно, они примут тебя и таким. Тогда обратиться к медиуму. Он живет по соседству...

И маг замолкает.

Ты идешь к медиуму (п. 47) или, замороженный словами мага, отправляешься в дальнейшее путешествие на остров Атуан (п. 39)?

24. Для начала не вредно все-таки занять глаза — думаешь ты и начинаешь во всех подробностях представлять себе процесс отрачивания гляделок. Сперва у тебя ничего не получается, но через некоторое время в полной темноте забрезжил свет, и ты, наконец, смог видеть! Глаза, правда, получились странными, но какие же они, спрашивается, должны быть у кактуса? Жаль только, что вокруг почти ничего не видно. Что-то вроде пещеры или темной хибары. «Пожалуй, у меня чего-то не хватает», — размышляешь ты и берешься за работу. Если примешься за создание рта — смотри п. 44, а если попытаешься отрастить ноги — п. 6.

25. Вот она, долгожданная лодка. Правда, вокруг нее толпится слишком много народа. Из разговоров ты узнаешь, что это та самая знаменитая Лодка-с-Ногами,



которая никогда не тонет, а все прочие корабли не выдерживают борьбы со стихиями и никсами. Ты можешь попробовать украсть ее вечером, когда стражи заснут (п. 26), а можешь вернуться на п. 3.

26. Увы, эта попытка была весьма неудачной. И стража просто бросает тебя в тюрьму, где тебе придется провести много-много лет. Ну да ничего, кактусы живут долго... **КОНЕЦ.**

27. Кто ж знал, что здесь так не любят сталкеров-разведчиков! Тебя бросают в тюрьму только за то, что ты ходил по Лабиринту, который создан Безымянными Богами — властителями Хаоса и Диссонанса. А ты-то откуда



знал?! В качестве примера тебе показывают костер, на котором корчится пойманный недавно колдун.

Завтра тебя сожгут. Можешь попробовать бежать (п. 15), а можешь настаивать на том, что ты — ребенок Истинного Короля, и их всех ждут королевские кары (п. 18).

28. Ящерицы-саламандры — любимцы богов Гармонии. Они, видите ли, гармоничные очень. Но зачем они нужны, ежели простому че-



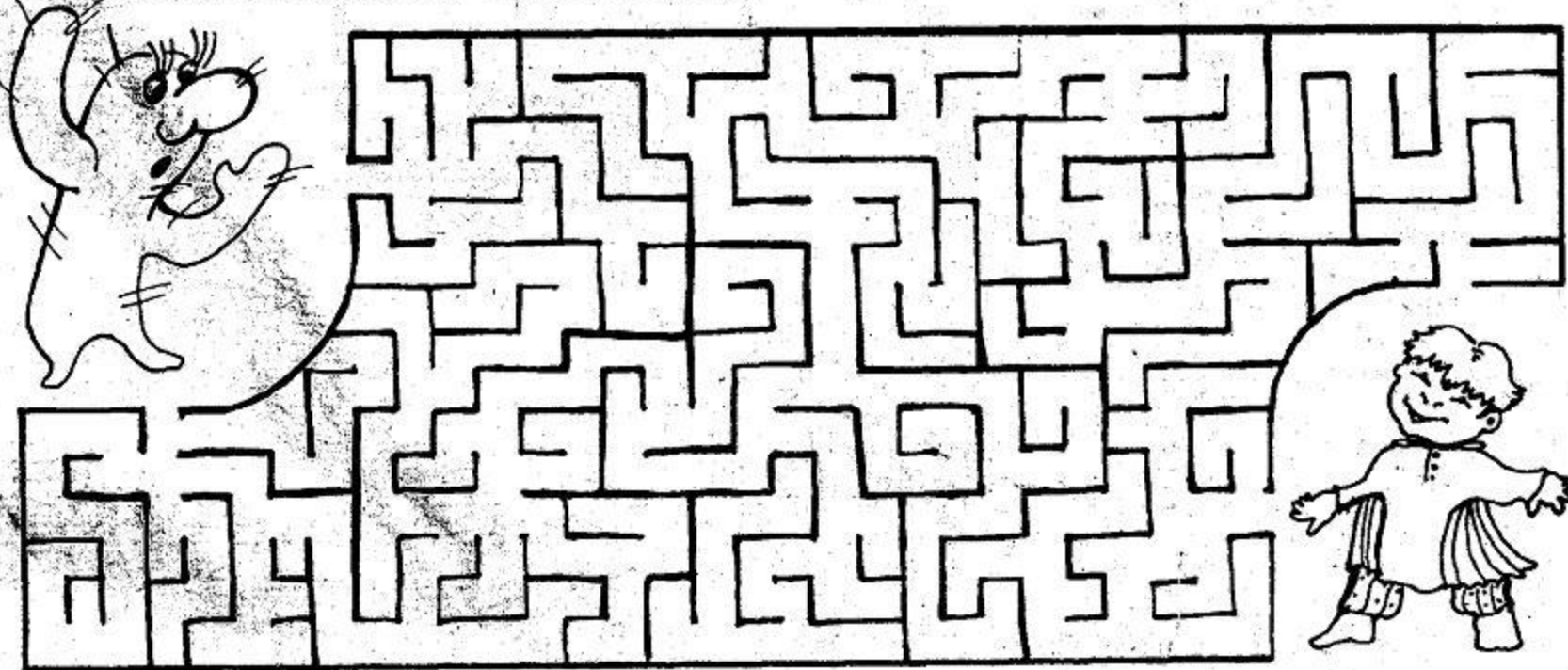
ловеку и помочь-то не могут?

29. Мир вокруг огромен. Великое Море и грандиозные города, рощи плющевых деревьев и необозримые степи... И люди вокруг. Правда, они шарахаются от тебя, но это только в первый момент. Земноморье — мир магический. Волшебством там никого не удивить. И колдуны водятся в изобилии, и маги. Встречный пацан обращается к тебе запросто:

— Эй, ты, древовидное! Тебя что, заколдовали?

Ты можешь заговорить с ним (п. 34), а можешь спокойно пройти мимо на поиски человека, который мог бы тебе помочь (п. 60).

Помоги кактусу пройти лабиринт и стать ребенком.



30. Утро наступает быстро. И, продрвав глаза, ты видишь скалы острова Каргат, столицы некогда великой империи. Разведчик радостно приветствует тебя, в последний раз прикладывает к своей замечательной бутылочке и мастерски пристает к берегу. Не проходит и нескольких минут, как вы уже высаживаетесь на берег и топаете в столицу. «За переправой», — туманно объясняет твой спутник. Тебе надо на другой остров — на Атуан. И поэтому ты отстаешь от сталкера-разведчика (тогда п. 4) или все-таки размышляешь и идешь с ним (п. 50).

31. Ты бредешь своими зелеными лапками не спеша. А в голове твоей крутятся мысли. Они тоже наверняка



зеленые и колючие. Постепенно впереди возникают призрачные горы, и ты понимаешь, что перед тобой — Кар-ан-Тайн.

Горы оказываются настоящими. И самыми настоящими оказываются горцы. Которые захватили тебя в плен. Или, по крайней мере, тебе так кажется, потому что они толпятся вокруг тебя, тыкают пальцами, укалываются и восторженно визжат. Потом появляется

Военный Вождь, и все замолкают. Выясняется, что они, горцы Кар-ан-Тайна, самые свободолюбивые люди Земноморья. У них в провинции до сих пор нет ни Правителя, ни Представителя Истинного Короля. Зато есть целых шесть кланов и Великий Бык. Который и составляет единственную ценность для живущих здесь людей. И вот как раз сегодня ночью они, члены клана Серого Орла, намерены выкрасть Быка у клана Золотой Черепахи. И тебя, такого незаметного в зелени, приглашают принять участие в этой вылазке.

Ты размышляешь о том, хорошо ли красть быков, и соглашаешься (п. 13) или наотрез отказываешься от такого поступка (п. 36).

32. Твоя попытка провалилась! И провалилась так ужасно! Да, ты попал в сад и увидел, как король и королева, прогуливаясь со своим старшим сыном, бросают на толпу посетителей равнодушный взгляд.

— Мама! Папа! — кричишь ты им, но они даже не поворачивают голов. А стража оттесняет тебя прочь. Итак, только люди, которые владеют магией, могут тебе помочь. И путь к жилищу местного волшебника очень скоро открывается перед тобой (п. 23). Хотя ты можешь попробовать еще раз прорваться к родителям (п. 26).

33. Проходит несколько дней, пока, наконец, удастся проникнуть к Старшему Архивариусу. Он отправляет тебя к Архивариусу-по-Столице, а тот, в свою очередь, посылает тебя к совсем уже

мелкому чиновнику. И там, наконец, твое прошение принимают. Проходит несколько дней, и ты получаешь на руки бумагу — Допуск В Королевский Сад Во Время Прогулки Их Величеств.

Ты можешь отправиться в сад в своем обличье кактуса (п. 32), а можешь попробовать поискать мага на предмет розыска своего Имени (п. 23).



34. С трудом шевеля колючим языком, ты отвечаешь:

— Да вот, понимаешь... заколдовали...

— Ну, у нас в провинции с этим быстро справляются. Ты бы к нашему магу сходил, он живо тебе поможет. Или к мудрецу-медиуму. Он тоже клевый мужик... А за совет дай мне кусочек кактуса. Я их развожу дома.

Ты соглашаешься и отрываешь у себя зеленый палец (тогда п. 10) или возмущенно отказываешься и отправляешься на п. 60.

35. Ты спокойно вглядываешься вдаль. Но вода за бортом вдруг вспучивается, и оттуда появляется человеческое лицо с заостренными ушами. Потом из воды показывается рука с ножом. Не надо долго соображать, чтобы понять: это никс, мор-



ской эльф, выследил ваше судно. Ты моментально будишь разведчика (п. 22) или бросаешься на никса с ножом (п. 46).

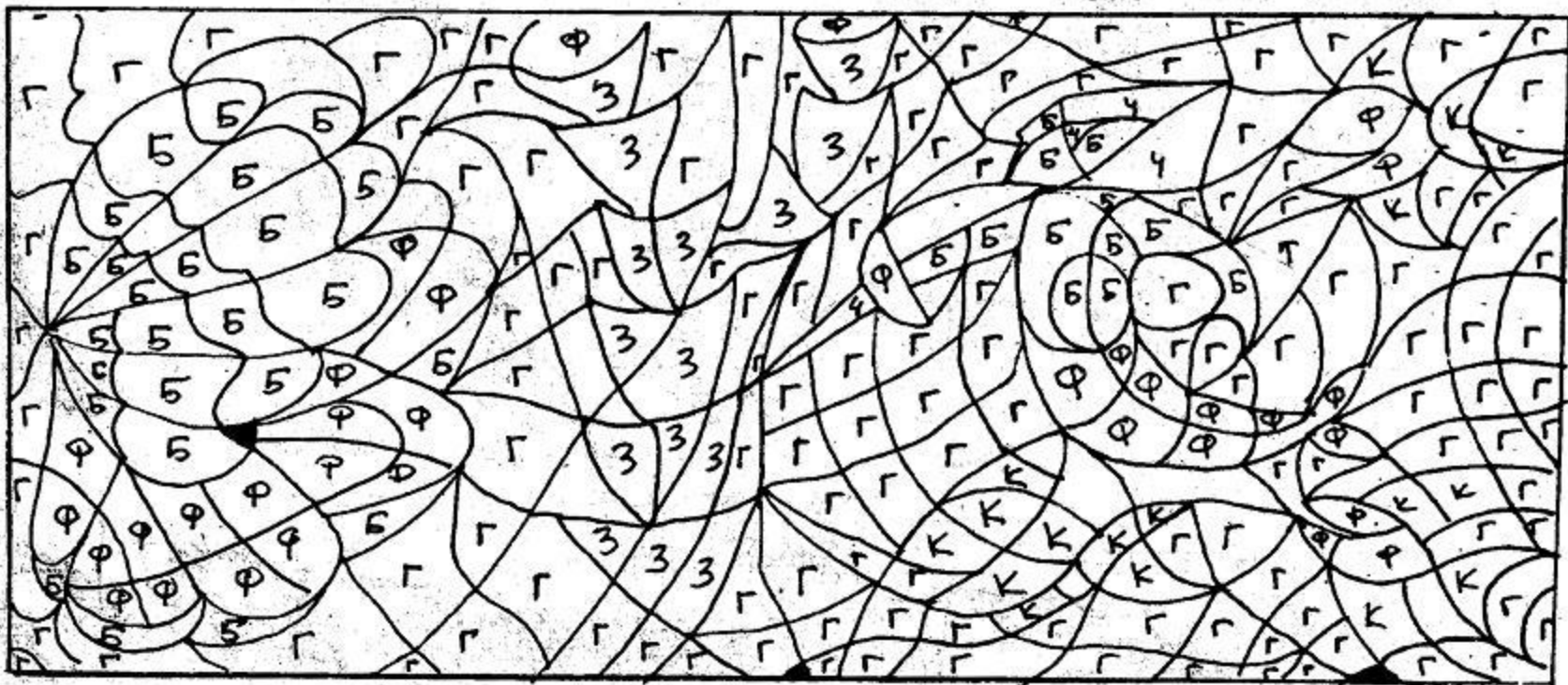
36. Пожав плечами, горцы отпускают тебя. Ты, конечно, немного удивляешься, что они тебя не задержали, но путь свободен. Впрочем, не успеваешь ты пройти и нескольких миль, как тебя вновь берут в плен. На этот раз люди из племени Золотой Черепахи.

Ты можешь предупредить их о том, что на них готовится коварный налет (тогда смотри п. 2) и становишься их гостем, или пытаешься продолжить путь (п. 12).

37. Ты угадал. И жрицы, решив, видимо, что ты принадлежишь Безымянным, любезно показывают тебе вход в Лабиринт. Они даже предлагают довести тебя.



Куда заманивают никсы? Г — голубой, Ф — фиолетовый, З — зеленый, К — красный, Б — белый, Ч — черный



Ты с благодарностью соглашаешься (п. 45) или идешь в одиночку (п. 48).

38. Разведчик сурово поглядывает вокруг, но суровости его хватает ненадолго. Он ставит парус и достает из мешка бутылку. Открывает, нюхает, довольно крикает и прикладывает к ней. Долгие глотки — и вот он уже весел, и вот он уже радуется жизни и поет песни. Так и скользит ваша лодочка по морю все вперед и вперед. Проходит день. Наступают сумерки. Твой спутник мирно похрапывает. Внезапно лодку встряхивает. Ты начинаешь оглядываться и видишь: из-за горизонта, откуда движутся волны, появляется чудовищная тварь. Это кракен — самое жуткое чудовище Земноморья. И тебе кажется, что он нацеливается прямо на твою лодку.

Ты можешь разбудить разведчика (п. 20), а можешь попытаться справиться с кракеном сам (п. 11).

39. Выйдя от мага, ты понимаешь, что о географии Земноморья у тебя самые размытые сведения. Но какой-то доброхот (который не очень пугается твоего зеленого вида) на вопрос о том, как добраться на Атуан, объясняет, что дело это нелегкое. Делать ему, видно, нечего — и он рисует



прямо на песке карту, из которой ты понимаешь, что на Атуан добраться трудно. Но возможно. Особенно если ты отправишься на берег моря через провинцию Каран-Тайн. Ты благодаришь доброго помощника и спрашиваешь, как его зовут. Он охотно представляется:

— Обычно люди называют меня Всеобщий Спаситель. Я, знаешь ли, мессия.

Тебе это слово незнакомо, и ты, пожав плечами, идешь дальше. У тебя есть выбор: поискать медиума и узнать о своих родителях (п. 47) или отправиться на поиски Имени на берег моря (п. 31).

40. К сожалению, на этот раз тебе не повезло. Земноморье — не слишком-то милосердный мир. И вряд ли тебе удастся познакомиться с другим. **КОНЕЦ.**

41. О Лабиринте говорит разведчик-сталкер. Так называют его эти типы. Они просят его достать из Лабиринта, кишящего чудовищами, очень важную вещь, а разведчик-сталкер объясняет, что он должен только **СОПРОВОЖДАТЬ** кого-нибудь, иначе дороги не будет. Типы сдаются.

— Ну, давай мы найдем для тебя спутника. Он пройдет с тобой Лабиринт и вынесет нам кристалл. Да вот хоть его найдем.

И ты понимаешь, что говорят они о тебе. Один из субъектов подсакивает ближе и, не глядя ни на иглы, ни на твой цвет, уговаривает за хорошие деньги спуститься в Лабиринт и достать оттуда вещь.

Ты можешь благосклонно выслушать его и наняться на



работу (п. 8), а можешь, отпихнув его колющим плечом, пройти дальше (п. 25).

42. Это чудовище оказывается... обыкновенной коровой с крыльями. Разъяренная твоим броском, она пикирует на тебя. Начинаешь сражаться (п. 16) или пробуешь помириться (п. 57).

43. Твое путешествие длится долго. Прикрываясь именем Истинного Короля, ты проходишь всюду спокойно. Но только до тех пор, пока ты не добираться до столицы. Селидор прини-



мает тебя негостеприимно. Всюду стражники из Черной Гвардии, бесчисленные чиновники. И никто не может решиться пропустить тебя к Королю.

Ты можешь попробовать подать Прошение о встрече в Королевскую Канцелярию (п. 33), а можешь рискнуть и обратиться к Старшей Фаворитке Короля. Она, говорят, добрая женщина и может легко устроить встречу (тогда — п. 7).

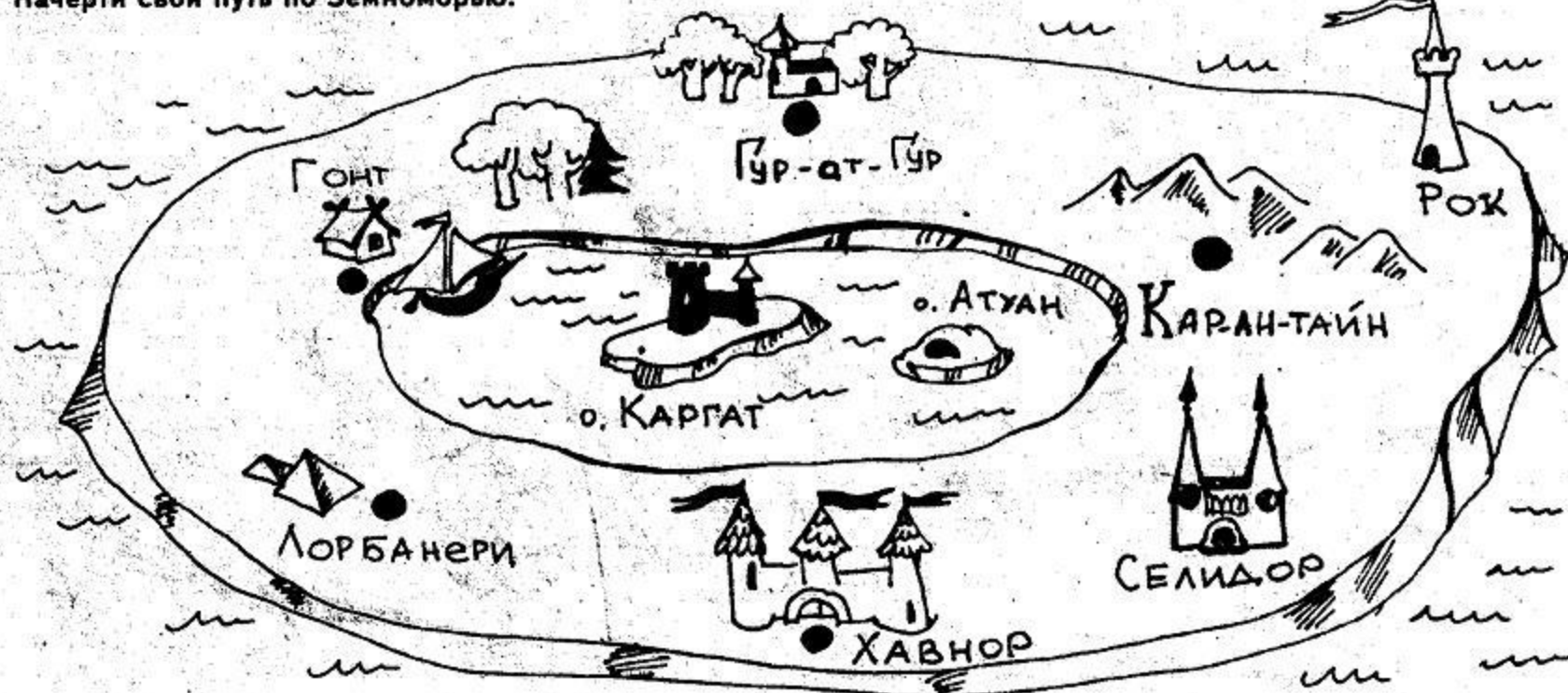
44. Рот прорезается быстро. Ты чувствуешь, как внутри него начинает шевелиться язык (Ой-ой-ой! Он с колючками, как и положено кактусу!), и через часик-другой ты можешь уже говорить. Видимо, попутно тебе удалось создать еще и голосовые связки. Теперь пришла пора заняться окружающим миром.

Если у тебя есть ноги, то иди на п. 52, если нет — на п. 6.

45. Расщелина Безымянных Богов... Именно туда сбрасывают Истинные Имена, если хотят уничтожить их. Ты сидишь рядом и слушаешь, как имена, чьи-то Истинные Имена, звучат эхом, долгим-долгим эхом. Надежда только на то, что твое имя тоже еще не совсем утихло...

И вдруг ты слышишь знакомый звук! Да! Так, именно так звала тебя мама! Это и есть твое Истинное Имя. Ты громко повторяешь его, и... о чудо! Твое тело становится человеческим! Правда, из него торчит еще пара кактусовых ног, которые появились при переходе по октариновой дорожке, но это же пустяки!

Начерти свой путь по Земноморью.





Однако радоваться будешь тогда, когда выберешься из этого ужасного места. Впереди и позади тебя — коридоры подземного Лабиринта. Идешь вперед (п. 49) или назад (п. 17).

46. Какая удача! Твой удар достиг цели. И раненый, а может быть, и убитый никс исчезает где-то в глубине. И все затихает вокруг. Только легкий ветер гонит вашу лодочку к империи Каргат — на п. 30.

47. Медиум, который знает тайные тропы в Страну Теней, не выглядит совсем уж потусторонним. Напро-



тив, он любезно приглашает тебя в дом, вовсе не выпучивая глаза на твой кактусообразный вид. И сразу приступает к делу.

— У вас проблемы, молодой человек?

— Я не помню своего Истинного Имени. И родителей не помню. И где живут — забыл. И мозги у меня кактусные. И...

— Хватит, хватит. Я понял, — прерывает он тебя и продолжает: — Чего ж вы хотите, на вас наложено Заклинание Изменения Имени. А вот ваших родителей мне найти — пара пустяков. Но это обойдется вам в некоторую сумму.

— У меня нет денег, — убито говоришь ты, потому что в твоём кактусном теле нет ни одного кармана, где хранилась бы какая-никакая монетка.

— Заплатите позже. Когда вернетесь к папе-маме.

Ты соглашаешься (тогда п. 56) или покидаешь скважного медиума и идешь к магу (п. 23).

48. Уходя, ты слышишь чей-то шепот, направленный Аре:

— Мы должны принести его в жертву Безымянным.

И ответ ее звучит холодно:

— У этого существа нет своего Истинного Имени. Когда оно вернет Имя и пойдет обратно, мы совершим жертвоприношение.

Ты стремительно мчишься вперед, к Расщелине Безымянных (п. 45).

49. Коридоры сужаются, расширяются, раздваиваются. В нишах лежат человеческие кости, а издали доносится не то вой, не то плач. Недаром рассказывают, что в Лабиринте живут чудовища — зомби, птахи, скелеты, тролли. Опасность близка, ты это чувствуешь.

И вдруг в конце коридора появляется чудовищная



туша, которая несется по воздуху прямо на тебя. Ты можешь подобрать камень и швырнуть в монстра (п. 42). А можешь подождать, пока он подлетит поближе (57).

50. В империи сегодня праздник. Твой спутник здесь, похоже, не впервые. Он перекидывается фразами с какими-то знакомыми и уверенно направляется прямо через толпу.

— Сегодня, оказывается, их главное развлечение, — объясняет он кратко. — Взвешивание. Если хочешь, пойдем поглазеим.

Идешь с ним (п. 19) или уходишь на поиски Атуана (п. 4).

51. Вы вдвоем движетесь к берегу пролива, отделяющего Каргат от Атуана. До нужного острова рукой по-



дать, но Ворон объясняет, что на Атуане есть магическая защита и просто так на него не проникнуть.

Пока он это говорит, твой друг разведчик внезапно останавливается и замирает перед невзрачным кустиком. Он сильно втягивает ноздрями воздух. Потом достает заветную бутылочку и сравнивает запахи. Ворон удивленно оглядывается на него и поясняет тебе:

— Это растение — Роза Жизни. На этом кусте много лет назад выжили Розы, каждая из которых могла оживить умершего и вылечить больного. Жаль, но эти бесценные цветы погибли при катаклизме. Ну, идемте.

Но разведчик идти больше никуда не хочет. Твер-

дым голосом он сообщает, что нашел наконец растение, на котором сделана Настойка Радости, находящаяся в этой бутылочке. И теперь он, сталкер Прен, останется здесь до тех пор, пока не развеет заново Розы Жизни.

Ты недоумеваешь и остаешься с ним (п. 61) или, пожав плечами, идешь вслед за Вороном (п. 5).

52. Итак, ты готов к путешествию. Его цель не вызывает у тебя ни малейших сомнений. Тебе надо найти свое Истинное Имя, обрести свой человеческий облик и найти родителей. Ты выбираешься из хижин (это все-таки была хижина, а не пещера) на безлюдную полянку и идешь куда глаза глядят... пока что на п. 29. А по дороге отращаешь себе некое подобие рук.

53. Плот — это все-таки не корабль. Отплыв от берега довольно далеко, ты понимаешь, что открытое море — не лужа. И первая же волна опрокидывает твоё суденышко... Увы, ты хоть и растение, но вовсе не плавающее. Буль-буль... **КОНЕЦ.**



54. Всем известно, что Всеобщий Спасатель и Стопудовый Ликвидатор очень похожи. И каждый себя Спасателем называет. Вот только дела у них разные, и мысли, и вообще они.. Так что не дай вам бог ошибиться и принять одного за другого. Беда будет. Или спасетесь, того не желая, или ликвидируетесь, на то не рассчитывая.

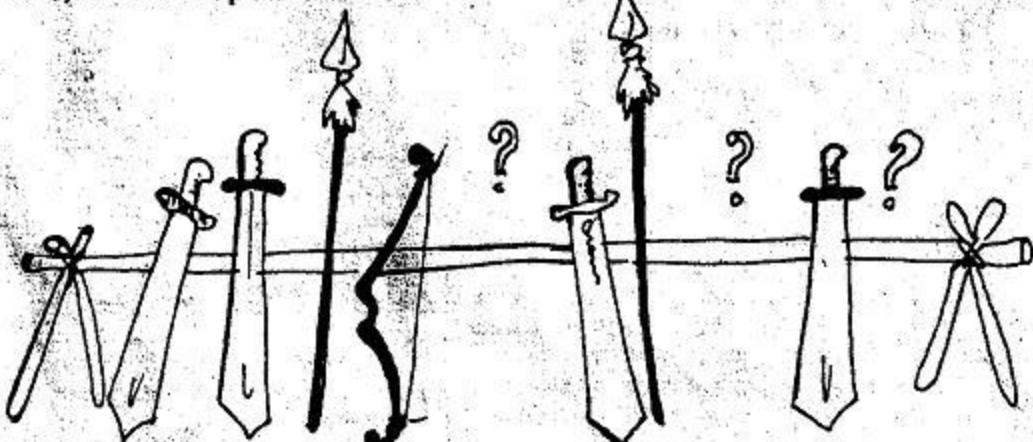
55. Да, эта дорога была правильной. И, пройдя немалое количество переходов и поворотов, ты оказываешься у выхода из Лабиринта.

В провинции Хавнор. Каковая провинция известна своей глубокой верой в Богов Гармонии и Порядка.

И в том, что тебя встречает именно священник, нет ничего удивительного. А он ведет тебя сразу к Верховному Понтифику. Тот подозре-



Помоги новому легионеру Черной Гвардии расставить по местам меч, копье и арбалет.





тельно оглядывает твою фигуру и напрямик спрашивает, кто ты.

Если ты и сам этого не знаешь, то тебя отводят к медиуму, который за определенную плату берется раскрыть этот секрет (см п. 56). А если знаешь, то п. 58.

56. Написав расписку на двадцать алых монет (а ведь ты даже не соображаешь, много это или мало!), ты остаешься смотреть, как медиум работает. Он закрывает глаза и впадает в транс. Его Тень отправляется куда-то на розыски, а тело остается тут.

Но длится это недолго. Через полчаса он оживает, глаза приобретают осмыс-

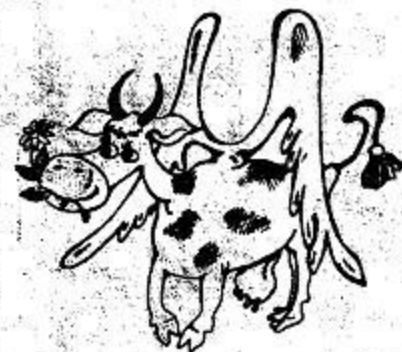
ленное выражение. Внезапно он вскакивает, отвечает тебе глубокий поклон и сообщает:

— Ваше Высочество. Я чрезвычайно польщен тем, что именно мне выпала возможность сообщить вам, что ваш отец — Истинный Король нашего королевства.

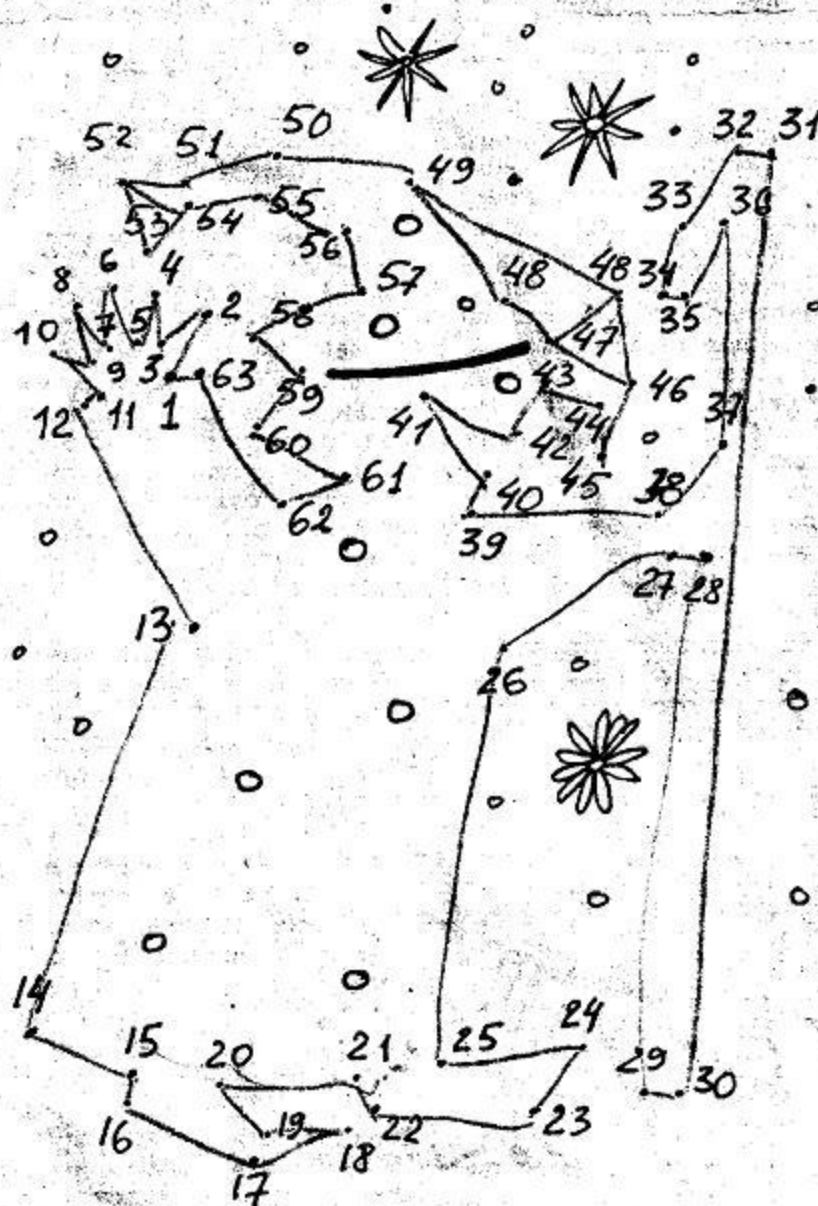
А у тебя в голове вихрем проносятся мысли. Твой отец — Король! Точно, ты вспоминаешь это!

Теперь главное — добраться до столицы и до Короля, причем в своем собственном обличье. Посмотри на себя. Если твои руки до сих пор похожи на кактус — иди на п. 43. Если нет — на п. 58.

57. Надо же! Обыкновенная корова с крыльями. Всего-то делов! Ты быстро отрываешь от себя ненужные



Кто превратил тебя в кактус?



кактусовые ноги и протягиваешь их корове (кстати, ты вспомнил, что у вас их называли склиссами). Она мгновенно приземляется, смотрит на тебя влажными глазами, благодарно мычит и сжимает ноги, даже не заметив колючек. А потом поворачивается к тебе толстым задом и улетает куда-то вправо.

Перед тобой два коридора. Один налево (п.21), другой — направо (п.55).

58. Ты — дитя Истинного Короля, и обращаться к тебе нужно исключительно «Ваше Высочество». Правда, на Хавноре действуют немного другие порядки. И священники вовсе не склонны сразу же падать перед тобой ниц. И от них исходит какая-то угроза.

Они, кстати, подозревают, что ты всего лишь разведчик-сталкер.

Будешь настаивать на своем королевском происхождении (п. 18)? Или согласишься с тем, что ты обычный разведчик Лабиринта (п. 27)?

59. Недолго думая, ты пробираешься вперед и ловко вспрыгиваешь на шлем к хорошему парню Ворону. А уж изобразить из себя зеленый шишак — просто пара пустяков.



Толпа ревет от восторга. Похоже, Ворона любит.

Сойдя с весов и с достоинством добравшись до края площади, он начинает освобождаться от трех кольчуг, двух пар наручей и поножей, зерцала, бармицы, кирасы и прочего железа. Через полчаса примерно перед тобой оказывается славный парень. Он крепко жмет тебе руку, дует на укутанные пальцы (и когда ты только избавишься от колючек!) и произносит:

— Спасибо тебе, зеленое чешуйчатое. И тебе, сталкер,

тоже. Я ваш должник. Чего вы хотите?

— На Атуан! — хором отвечаете вы, и благодарный Ворон ведет вас... на п. 51.

60. Вот еще всякие маленькие наглецы! Ты возмущенно замахиваешься, и пацан, убоявшись твоих колючек, исчезает. По зрелому размышлению ты понимаешь, что самыми умными и информированными людьми бывают обычно маги. Или мудрецы-медиумы, которые могут даже общаться с Владыкой Страны Теней. Так что если ты решишь поискать мага — п. 23, а если собрался к медиуму — п. 47.

61. Вместе вы строите домик и живете в нем, кропотливо ухаживая за растением и надеясь, что оно когда-нибудь да расцветет. Жаль только, что произойдет это еще очень и очень нескоро. **КОНЕЦ.**

62. Не проходит и нескольких часов, как весть о том, что королевское дитя нашлось, распространяется повсюду. И сама Старшая Статс-дама сообщает тебе о том, когда именно вы увидите с Его Величеством. А встреча... Ну что ж, встреча. Все мамы и папы одинаковы, если их дети теряются надолго. Они сперва плачут, потом радуются, потом ругаются...

И сейчас ты узнаешь наконец правду о том, почему ты стал кактусом.

Оказывается, когда-то могучий маг наложил проклятие на все королевские семьи. И в них все дети, кроме старшего, исчезают неведомо куда. С вашей семьей произошло то же самое. Волею мага ты был лишен Истинного Имени и облика, но, благодаря своему мужеству и находчивости, сумел это все вернуть. **КОНЕЦ.**



«Комочек» придумывали и рисовали Еля Карева и Алена Каханова.